



## Icobj Programming

Frédéric Boussinot

### ► To cite this version:

| Frédéric Boussinot. Icobj Programming. RR-3028, INRIA. 1996. inria-00073665

**HAL Id: inria-00073665**

**<https://inria.hal.science/inria-00073665>**

Submitted on 24 May 2006

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

# *Icobj Programming*

Frédéric Boussinot

**N° 3028**

Octobre 1996

\_\_\_\_\_ THÈME 1 \_\_\_\_\_

 *apport  
de recherche*



# Icobj Programming

Frédéric Boussinot

Thème 1 — Réseaux et systèmes

Projet MEIJE

Rapport de recherche n° 3028 — Octobre 1996 — 18 pages

**Abstract:** A simple and fully graphical programming method is presented, using a powerful means to combine behaviors. This programming is based on the notion of an “icobj” which has a behavioral aspect (“object” part), a graphical aspect (“icon” part), with an “animation” aspect. Icobj programming provides parallelism, broadcast event communication and migration through the network. An experimental system based on this approach is described in details. Its implementation with reactive scripts is also presented.

**Key-words:** Parallelism, Icon, Script, Reactive programming

*(Résumé : tsvp)*

EMP-CMA, B.P. 207, F-06904 Sophia Antipolis cedex

# La programmation par icobjs

**Résumé :** On présente une programmation simplifiée, complètement graphique, avec un mécanisme puissant de combinaison de comportements. Cette programmation repose sur une notion d'icobj qui regroupe dans une même entité un aspect comportemental (caractéristique "objet"), un aspect graphique (caractéristique "icône") et un aspect "animation". Cette programmation par icobjs permet le parallélisme, la communication par événements diffusés ainsi que la migration à travers le réseau. On décrit en détails un système expérimental fondé sur cette approche ainsi que son implémentation à base de scripts réactifs.

**Mots-clé :** Parallélisme, icône, script, programmation réactive